



Evaluasi Kegunaan Aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) dengan Metode Sistem Usability Scale (SUS)

Willy Riyadi¹, Irawan², Marrylinteri Istoningtyas³

¹Sistem Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, Jl. Jendral Sudirman, Thehok, Jambi, 36138, Indonesia.

^{2,3}Teknik Informatika, Universitas Dinamika Bangsa, Jl. Jendral Sudirman, Thehok, Jambi, 36138, Indonesia.

ABSTRACT

Information systems on mobile devices are a combination of software and hardware on devices that have high mobility to facilitate users in storing, receiving, processing, and distributing data to other users. One form of application designed by Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo of Jambi City) in information technology-based innovation to realize the Jambi and IOS-based Jambi Smart City called Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) which can be downloaded since 30 July 2019. To guarantee that the application SIKOJA is in accordance with the needs of users both by the Jambi city government and the people of the city of Jambi, it is necessary to evaluate the Usability level so provided content aligned with user expectations. The absence of the process of measuring the usefulness of the SIKOJA application until now has encouraged the author to evaluate the Usability level of the SIKOJA application using the System Usability Scale (SUS) method. Based on the evaluation of the Usability level of 109 peoples (49.331%) from 221 respondents who filled out the questionnaire and had used SIKOJA application, the average SUS value score was 65.459 from a maximum scale of 100, it can it was concluded that the SIKOJA application was in the "Marginal High" Range, with a "D" Rank, and an "OK" Rating. With quite a number of respondents who have never used the application of 112 people (50.679%), it is necessary to have more intensive socialization to the people of Jambi City by Diskominfo of Jambi City about the existence and benefits of the application. From observations also found that the information in the Jambi City News column provided by the SIKOJA application was regularly updated.

Keywords: Usability Evaluation, SIKOJA, SUS, Android, IOS.

ABSTRAK

Sistem informasi pada perangkat seluler merupakan kombinasi perangkat lunak serta perangkat keras pada perangkat yang memiliki mobilitas tinggi guna mempermudah pengguna (*user*) dalam menyimpan, menerima, mengolah, serta mendistribusikan data kepada pengguna (*user*) lain. Salah satu bentuk aplikasi yang dirancang Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Kota Jambi) dalam inovasi berbasis teknologi informasi guna mewujudkan Jambi Smart City berbasis IOS dan android yaitu Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) yang dapat di unduh sejak 30 Juli 2019. Untuk menjamin bahwa aplikasi SIKOJA telah sesuai dengan kebutuhan pengguna baik oleh pemerintah kota Jambi maupun masyarakat kota Jambi, maka perlu dilakukan evaluasi tingkat kegunaan (*Usability*) agar konten yang disajikan sesuai dengan harapan pengguna. Belum adanya proses pengukuran tingkat kegunaan aplikasi SIKOJA hingga saat ini, mendorong penulis untuk melakukan evaluasi tingkat kegunaan aplikasi SIKOJA dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Berdasarkan hasil evaluasi tingkat kegunaan terhadap 109 orang (49,321%) dari 221 orang narasumber yang mengisi kuesioner dan pernah menggunakan aplikasi SIKOJA didapat nilai rata-rata skor SUS sebesar 65,459 dari skala maksimal 100, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIKOJA berada pada Rentang "Marginal High", dengan Nilai "D", serta Rating "OK". Dengan cukup banyaknya responden yang belum pernah menggunakan aplikasi tersebut sebesar 112 Orang (50,679%) maka diperlukan sosialisasi yang lebih gencar kepada masyarakat Kota Jambi oleh Diskominfo Kota Jambi tentang keberadaan dan manfaat aplikasi tersebut. Dari hasil observasi juga didapati bahwa informasi pada kolom Berita Kota Jambi yang disediakan oleh aplikasi SIKOJA cukup rutin di perbaharui.

Kata Kunci: Evaluasi Kegunaan, SIKOJA, SUS, Android, IOS.

1. PENDAHULUAN

Sistem informasi dapat didefinisikan seperangkat komponen yang saling terkait guna mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kontrol dalam sebuah organisasi. Selain mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan kontrol, sistem informasi juga dapat membantu manajer dan pekerja menganalisis masalah, memvisualisasikan subjek yang kompleks, dan menciptakan produk baru [1]. Sehingga disimpulkan bahwa Sistem informasi pada perangkat seluler merupakan kombinasi perangkat lunak serta perangkat keras pada perangkat yang memiliki mobilitas tinggi guna mempermudah pengguna (*user*) dalam menyimpan, menerima, mengolah, serta mendistribusikan data kepada pengguna (*user*) lain.

Salah satu bentuk aplikasi yang dirancang Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Kota Jambi) guna melakukan inovasi berbasis teknologi informasi guna mewujudkan Jambi Smart City yaitu Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) yang dapat sejak 30 Juli 2019. Tujuannya dibuatnya SIKOJA ini agar masyarakat Kota Jambi dan luar Kota Jambi bisa mengakses informasi tentang kota Jambi [2].

Aplikasi layanan Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) ini dibuat guna memudahkan layanan publik ke masyarakat dan sosialisasi program pemerintah serta memudahkan masyarakat kota Jambi dalam mengakses segala informasi terkini di kota Jambi. Adapun beberapa layanan yang tersedia pada aplikasi tersebut berupa kumpulan halaman situs penting pemerintah daerah kota Jambi, pelayanan publik seperti pengaduan masyarakat, harga sembako, live CCTV, prakiraan cuaca, layanan perizinan, info kesehatan hingga jelajah lokasi wisata, sekolah, tempat ibadah, dan masih banyak lagi.

Untuk menjamin bahwa aplikasi SIKOJA telah sesuai dengan kebutuhan pengguna baik oleh pemerintah kota Jambi maupun masyarakat kota Jambi, maka perlu dilakukan evaluasi tingkat kegunaan (*Usability*) agar konten yang disajikan sesuai dengan harapan pengguna. *Usability* merupakan ukuran kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan produk atau sistem apakah situs web, aplikasi perangkat lunak, teknologi bergerak, maupun peralatan-peralatan lain yang dioperasikan oleh pengguna [3]. Dikarenakan belum adanya proses pengukuran tingkat kegunaan (*Usability*) pada aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) hingga saat ini, mendorong penulis untuk mengetahui tingkat kegunaan (*Usability*) aplikasi SIKOJA dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) hal ini dikarenakan SUS telah menjadi standar industri di Amerika Serikat, dengan referensi lebih dari 1300 artikel dan publikasi serta mampu menyediakan hasil perhitungan yang cepat dan dapat diandalkan dalam mengukur tingkat kegunaan (*usability*) pada berbagai macam produk dan layanan seperti *hardware, software, mobile devices, website* dan aplikasi [4].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Sebelumnya

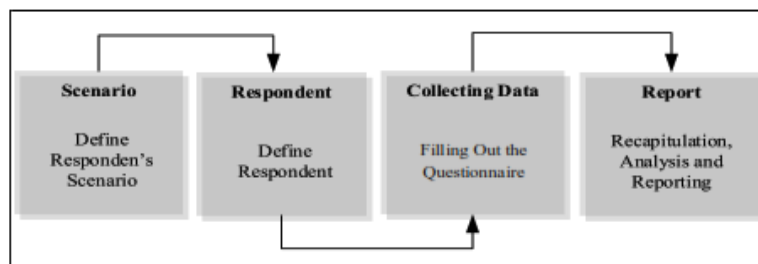
Pada penelitian yang berjudul “Evaluasi *Usability* Sistem Pelaporan Publikasi Penelitian Dosen Berbasis Android” disimpulkan bahwa Dari penelitian evaluasi sistem pelaporan publikasi penelitian dosen berbasis android yang telah dilakukan menggunakan lima variabel bebas Efficiency (X1), Learnability (X2), Satisfaction (X3), Errors (X4), dan Memorability (X5) dan variabel terikat Overall Impression (Y). Dengan menggunakan metode uji validitas (korelasi dan reliability), analisis regresi linear sederhana, dan uji perbandingan signifikansi dengan nilai Alpha maka dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh pertanyaan nilai *Usability* yang berjumlah 18 telah diuji dan memiliki hasil reliable. Oleh karena itu, pertanyaan kuesioner dianggap reliable dan dapat dilanjutkan pada pengujian selanjutnya [5].

Penelitian yang berjudul Evaluasi *Usability* Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode *Usability* Test Dan *System Usability Scale* dapat disimpulkan bahwa Evaluasi kuesioner SUS menunjukkan rendahnya skor penilaian pengguna secara merata di tiap tingkat keahlian. Dengan rata-rata skor di bawah 50 setara dengan nilai F pada skala penilaian nilai huruf. Perbaikan-perbaikan perlu dilakukan berdasarkan hasil temuan dari evaluasi *Usability*. Evaluasi yang telah dilakukan menunjukkan adanya kesulitan yang dialami oleh pengguna. Proses mencari informasi layanan publik di situs mengharuskan pengguna menelusuri banyaknya daftar menu ditampilkan. Terlebih lagi paduan penggunaan warna transparan yang membuat tampilan tumpang tindih antara daftar menu dengan gambar latar carousel. Banyaknya informasi layanan publik membuat menu dropdown sebagai media utama pengaksesan informasi tersebut mengakibatkan terjadinya tumpukan daftar yang sangat panjang. Sebaiknya disediakan halaman khusus yang berisi daftar tautan informasi layanan publik sehingga lebih tertata dengan rapi. Pemanfaatan fitur pencarian yang tersedia pada halaman situs juga tidak optimal dikarenakan ikon yang kecil dan sulit ditemukan [6].

Adapun persamaan dengan penelitian diatas yaitu sama-sama mengukur tingkat kegunaan (*Usability*) dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Sedangkan pembeda antara penelitian diatas dengan saat ini yaitu: peneliti melakukan evaluasi terhadap Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA).

2.2. Metode Evaluasi

Metode evaluasi menjelaskan pandangan pengguna terhadap suatu aplikasi berdasarkan pengalaman yang dirasakan ketika menggunakan aplikasi. Untuk melakukan evaluasi tahapan-tahapan yang dilakukan, dimulai dari penentuan skenario penggunaan aplikasi, penentuan jumlah responden, pengumpulan data, dan analisis data [7]. Seperti yang terlihat pada gambar 1 berikut :



Gambar 1. Tahapan evaluasi kebergunaan SUS [7]

Adapun pengguna (user) yang dijadikan responden dalam evaluasi kegunaan (*Usability*) pada aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) adalah masyarakat kota Jambi yang pernah menggunakan aplikasi tersebut.

2.3. Kegunaan (*Usability*)

Usability berasal dari kata usable yang secara umum berarti dapat digunakan dengan baik. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna. Dalam interaksi antara manusia dengan komputer, Usabilitas atau juga disebut “ketergunaan” berkaitan dengan kemudahan dan keterbacaan informasi sekaligus pengalaman navigasi yang user-friendly. Pembahasan mengenai interface (antarmuka) yang user-friendly biasanya digunakan untuk halaman website atau perangkat lunak (software) agar dapat digunakan secara lebih efisien, mudah, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan [8].

Usability adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi. Suatu aplikasi disebut usable jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Efektivitas berhubungan dengan keberhasilan pengguna mencapai tujuan dalam menggunakan suatu perangkat lunak. Efisiensi berkenaan dengan kelancaran

pengguna untuk mencapai tujuan tersebut. Kepuasan berkaitan dengan sikap penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. Pengujian *Usability* dilakukan untuk mengevaluasi apakah sebuah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum [9].

2.4. System Usability Scale (SUS)

SUS (*System Usability Scale*) merupakan salah satu alat yang paling sering digunakan untuk menilai kegunaan (*Usability*) dari suatu sistem ataupun produk. John Brooke mengembangkan *System Usability Scale* pada tahun 1986 sebagai metode yang praktis. SUS adalah teknologi independen dan sejak itu telah diuji pada perangkat keras, perangkat lunak konsumen, situs web, ponsel, *Interactive Voice Response* (IVR) dan bahkan pada *yellow-pages*. Serta telah menjadi standar industri dengan referensi di lebih dari 600 publikasi [10].

System Usability Scale (SUS) digunakan untuk mengukur *Usability* dikarenakan memiliki beberapa kelebihan [6], antara lain:

- 1) Dapat dikalkulasikan dengan sederhana, dan luaran hasilnya berupa skor 0-100 sehingga lebih mudah dimengerti
- 2) Tidak membutuhkan biaya dalam penggunaannya
- 3) Dengan ukuran sampel yang relatif kecil tetap terbukti valid dan reliable.

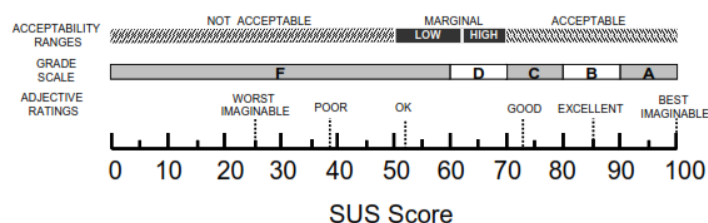
SUS terdiri dari sepuluh pernyataan, masing-masing memiliki skala lima poin yang berkisar dari Sangat Tidak Setuju hingga Sangat Setuju. Ada lima pernyataan positif dan lima pernyataan negatif, yang saling bergantian seperti pada gambar 2. Adapun petunjuk umum dalam pengisian kuesioner : Silakan centang kotak yang mencerminkan tanggapan langsung Anda untuk setiap pernyataan. Jangan berpikir terlalu lama tentang setiap pernyataan. Pastikan Anda merespons setiap pernyataan. Jika Anda tidak tahu bagaimana merespons, cukup centang kotak "3" [11].

	Strongly Disagree						Strongly Agree
1. I think that I would like to use this product frequently.	1	2	3	4	5		
2. I found the product unnecessarily complex.	1	2	3	4	5		
3. I thought the product was easy to use.	1	2	3	4	5		
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this product.	1	2	3	4	5		
5. I found the various functions in the product were well integrated.	1	2	3	4	5		
6. I thought there was too much inconsistency in this product.	1	2	3	4	5		
7. I imagine that most people would learn to use this product very quickly.	1	2	3	4	5		
8. I found the product very awkward to use.	1	2	3	4	5		
9. I felt very confident using the product.	1	2	3	4	5		
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this product.	1	2	3	4	5		

Gambar 2. Kuesioner SUS [11]

Setelah membagikan kuesioner tadi, selanjutnya dilakukan tahapan menghitung skor yang diperoleh untuk masing-masing kuesioner SUS dengan cara sebagai berikut [11] :

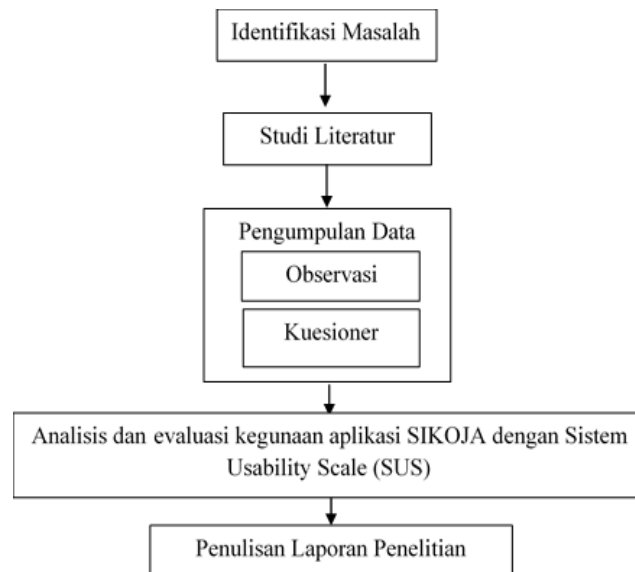
- 1) Untuk pertanyaan Ganjil : kurangi angka satu dari skor yang diberikan pengguna. (X - 1)
- 2) Untuk pertanyaan Genap : Angka lima dikurangi skor yang diberikan pengguna. (5 - X).
- 3) Jumlahkan semua hasil konversi diatas setelah itu hasil penjumlahan tersebut di kali dengan 2,5. Hasil yang didapat berada pada rentang skor 0 hingga 100.
- 4) Kemudian berikan grade berdasarkan skor yang diperoleh (misalkan: 90 - 100 = Grade A, 80 - 90 Grade B, 70 - 80 Grade C, dan seterusnya) seperti pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Grade skor pada SUS [11]

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif aksidental (*accidental sampling*). Dikarenakan pandemi COVID-19 pengumpulan data dilakukan dengan membagikan tautan kuesioner dengan responden masyarakat kota Jambi secara aksidental serta media sosial (*social media*) melalui group facebook dan whatsapp dengan membagikan tautan kuesioner yang dapat diakses pada (<http://s.id/SIKOJA>). Kerangka kerja penelitian merupakan langkah-langkah dalam aktivitas ilmiah yang diterapkan dalam melakukan penelitian. Kerangka Kerja penelitian yang digunakan dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



Gambar 4. Kerangka penelitian

Adapun langkah-langkah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Identifikasi Masalah merupakan langkah pertama dalam penelitian ini. Tahapan ini mengidentifikasi masalah guna memahami masalah yang akan diteliti, sehingga ketika masuk tahap analisis tidak menyimpang dari permasalahan yang diteliti.
2. Studi Literatur
Tahapan studi literatur bertujuan mempelajari dan memahami teori-teori serta referensi dari berbagai buku, jurnal serta internet guna melengkapi pembendaharaan konsep dan teori agar memiliki landasan dan keilmuan yang baik untuk menyelesaikan masalah yang di bahas dalam penelitian ini serta mempelajari penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti.
3. Pengumpulan Data
Guna mengumpulkan data pendukung penelitian yang yang diperlukan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa cara, yaitu :
 - a. Pengamatan (*observation*)
Kegiatan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dan uji coba langsung terhadap objek yang akan diteliti yaitu aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) guna mengetahui tampilan dan desain antarmuka nya.
 - b. Kuesioner
Dikarenakan pandemi COVID-19, pembagian Kuesioner dilakukan dengan cara menyebarkan tautan kuesioner secara aksidental (*accidental sampling*) dengan responden masyarakat kota Jambi serta secara online melalui media sosial (*social media*) seperti facebook maupun group whatsapp. Kuesioner ini dirancang sesuai dengan standar SUS guna mengukur tingkat kegunaannya dengan beberapa tahapan, yaitu:
 - 1) Perancangan Konstruk adalah elemen dari kuesioner yang digunakan untuk mendefinisikan tujuan penilaian sebuah kuesioner terhadap objek kuesioner.
 - 2) Konstruk yang telah dibuat harus menyesuaikan 10 pertanyaan dengan standar SUS ke dalam bahasa indonesia yang mudah dimengerti agar tidak terjadi kesalahan tafsir oleh responden.
4. Setelah jawaban responden kuesioner diperoleh maka tahap selanjutnya melakukan analisis dan perhitungan tingkat kegunaan aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) dengan metode SUS.
5. Penulisan Laporan Penelitian
Tahapan ini mendokumentasikan hasil penelitian kedalam laporan hasil penelitian berupa skor tingkat daya guna aplikasi SIKOJA yang diteliti. Tahapan ini bertujuan agar penelitian yang telah dilakukan ini dapat dibaca sehingga dapat diperoleh kritik maupun saran dari para pembaca. Serta dapat juga dijadikan sebagai bahan acuan dan referensi bagi pengembangan penelitian yang selanjutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.3. Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA)

Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) mendukung inovasi berbasis teknologi informasi guna mewujudkan Jambi Smart City yang dirancang oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Kota Jambi) dan dapat digunakan sejak 30 Juli 2019 hingga saat ini. Aplikasi ini dapat digunakan pada smartphone berbasis android dengan terlebih dahulu mengunduhnya di Google Playstore dengan alamat tautan (<https://play.google.com/store/apps/details?id=goidjambikota.sikoja>) maupun smartphone IOS dengan terlebih dahulu mengunduhnya di Apple Store dengan alamat tautan (<https://apps.apple.com/tt/app/sikoja/id1497266950>). Adapun tampilan desain antarmuka pada aplikasi SIKOJA dapat dilihat pada gambar 5 berikut :



Gambar 5. Tampilan desain antarmuka aplikasi SIKOJA

Berdasarkan desain antarmuka di atas, informasi pada aplikasi SIKOJA yang dapat dilihat dan diakses pengguna yaitu:

- 1) Status udara
- 2) Tautan halaman website pemerintah kota Jambi
- 3) Berita kota Jambi
- 4) Layanan publik seperti SIKESAL, BMKG, Pendidikan, Kesehatan, CCTV online, Sipaten, Perizinan, Telepon Darurat, Kojatrans, dan lain-lain
- 5) Layanan Internal Seperti Info-kedatangan, SIPANDEK, SIKO, E-Planning, SIDAK, SIPKD, E-SAKIP, dan lain-lain
- 6) Jelajah lokasi seperti Perkantoran, SPBU, ATM, Kuliner, Wisata, Tempat Belanja, Kantor Polisi, dan lain-lain.

3.4. Konstruksi Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Konstruksi kuesioner dibuat agar dapat menyesuaikan persepsi antara penelitian yang dilakukan dengan 10 pertanyaan standar kuesioner SUS yang berbahasa Inggris sehingga kuesioner yang dibagikan kepada responden dapat dipahami dan sesuai dengan penelitian ini seperti pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Konstruksi Kuesioner System Usability Scale (SUS)

Kuesioner SUS	Hasil konstruksi kuesioner SUS
I think that I would like to use this product frequently	Anda berfikir akan menggunakan aplikasi SIKOJA secara Rutin
I found the product unnecessary complex	Anda Merasa Aplikasi SIKOJA tidak harus dibuat serumit ini
I thought the product was easy to use	Anda berpikir bahwa aplikasi SIKOJA mudah digunakan
I think that I would need the support of a technical person to able to use this product	Anda berpikir bahwa anda akan memerlukan bantuan orang yang ahli secara teknis untuk dapat menggunakan aplikasi SIKOJA
I found the various functions in the product were well intergrated	Anda menemukan berbagai fungsi pada aplikasi SIKOJA telah

	diintegrasikan dengan baik
I thought there was too much inconsistency in this product	Anda berpikir bahwa ada terlalu banyak ketidaksesuaian konten dalam aplikasi SIKOJA
I imagine that most people would learn to use this product very quickly	Anda membayangkan bahwa secara mayoritas orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi SIKOJA dengan sangat cepat
I found the product very awkward to use	Anda menemukan bahwa aplikasi SIKOJA sangat rumit untuk digunakan
I felt very confident using the product	Anda merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi SIKOJA
I needed to learn a lot of things before I could get going with this product	Anda perlu belajar banyak hal terlebih dahulu sebelum bisa mulai menggunakan aplikasi SIKOJA ini

4.3. Pengukuran Variabel dan Pengambilan Sampel

Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala Likert, Responden diminta untuk menyatakan setuju atau tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan peneliti atas dasar persepsi masing-masing responden. Jawaban terdiri dari lima pilihan, yakni: Sangat Setuju (SS) bobot 5, Setuju (S) bobot 4, Cukup Setuju (CS) bobot 3, Tidak Setuju (TS) bobot 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) bobot 1. Berdasarkan hasil perhitungan Badan Pusat Statistik Kota Jambi tahun 2018 total jumlah penduduk Kota Jambi yaitu 598.103 orang [12]. Untuk lebih detailnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Jumlah penduduk Kota Jambi tahun 2018 [12]

Kecamatan Kota Jambi	Laki-Laki	Perempuan
Kota Jambi	300.566	297.537
Kota Baru	89.387	86.991
Jambi Selatan	69.817	69.908
Jelutung	31.936	31.856
Pasar Jambi	6.094	6.404
Telanaipura	49.673	49.982
Pelayangan	6.020	6.103
Danau Teluk	7.111	6.583
Jambi Timur	40.528	39.710

Selanjutnya, dikarenakan wabah COVID-19 maka peneliti melakukan untuk pengambilan sampel secara aksidental serta media sosial (*social media*) melalui group facebook dan whatsapp dengan membagikan tautan kuesioner yang dapat diakses pada (<http://s.id/SIKOJA>). Sehingga diperoleh total responden berjumlah 221 orang dengan rincian Laki-laki berjumlah 155 orang (70,136%) dan perempuan berjumlah 66 Orang (29,864%). Jumlah responden yang pernah menggunakan aplikasi SIKOJA sebanyak 109 Orang (49,321%) dan responden yang belum pernah menggunakan aplikasi SIKOJA sebesar 112 Orang (50,679%) seperti terlihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rincian Jumlah Responden

Jumlah Responden		Pernah Menggunakan aplikasi SIKOJA	
Laki-Laki	Perempuan	Pernah	Belum Pernah
155 Orang	66 Orang	109 Orang	112 Orang
70,136%	29,864%	49,321 %	50,679 %

4.4. Hasil Rekapitulasi Evaluasi Kegunaan Aplikasi SIKOJA dengan SUS

Berdasarkan hasil jawaban responden sebanyak 109 orang (49,321%) yang menyatakan pernah menggunakan aplikasi SIKOJA, maka hasil Rekapitulasi dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dilakukan dengan cara :

- 1) Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor yang diberikan responden akan dikurangi 1.
- 2) Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang diberikan responden.
- 3) Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5. Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor Hasil SUS dan dibagi dengan jumlah responden.

Adapun hasil Rekapitulasi perhitungan aplikasi SIKOJA dengan metode SUS dapat dilihat pada tabel 4 berikut :

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Perhitungan aplikasi SIKOJA dengan SUS

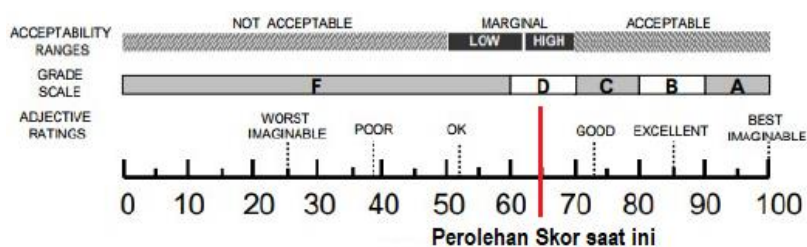
Responden	Pertanyaan Ke-										Hasil SUS
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97.5
2	4	3	2	4	2	3	3	2	3	2	70

3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	62.5
4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	0	70
5	3	4	4	2	3	0	3	1	4	2	65
6	3	2	2	3	2	4	2	2	2	2	60
7	2	1	4	4	4	1	4	3	4	2	72.5
8	2	0	2	3	3	2	3	2	3	3	57.5
9	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	47.5
10	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	57.5
11	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	72.5
12	2	1	4	3	3	2	3	4	3	3	70
13	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	67.5
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	52.5
15	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
16	2	2	4	4	2	1	2	2	2	1	55
17	0	4	0	4	0	3	2	3	4	1	52.5
18	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	72.5
19	3	2	4	2	4	0	4	3	4	3	72.5
20	1	2	2	2	4	2	4	2	4	2	62.5
21	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	65
22	3	4	4	2	2	2	3	3	2	3	70
23	3	1	2	0	3	2	2	3	4	3	57.5
24	2	2	4	4	2	3	4	4	3	3	77.5
25	0	2	2	2	4	2	4	4	2	2	60
26	3	0	2	3	3	2	2	2	3	3	57.5
27	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72.5
28	2	3	3	3	2	2	3	3	3	1	62.5
29	3	1	3	3	2	3	3	2	3	3	65
30	3	2	3	2	3	1	3	4	3	1	62.5
31	2	1	3	4	3	3	2	3	2	3	65
32	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	75
33	2	1	2	2	3	2	4	2	4	2	60
34	1	0	0	3	3	3	4	4	1	0	47.5
35	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	67.5
36	2	1	3	4	2	3	2	3	2	3	62.5
37	4	0	4	3	4	3	4	3	4	3	80
38	3	3	4	1	4	2	4	2	4	3	75
39	2	4	3	3	3	3	3	4	2	1	70
40	2	0	4	2	3	1	3	3	3	2	57.5
41	4	3	4	3	4	3	4	0	3	0	70
42	3	3	1	3	2	2	2	2	1	2	52.5
43	3	0	2	2	3	2	4	2	4	2	60
44	2	2	2	1	3	2	2	2	3	3	55
45	3	2	3	4	3	4	4	4	4	3	85
46	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	80
47	3	2	2	1	1	3	1	3	2	4	55
48	2	0	2	3	4	1	3	1	2	3	52.5
49	1	1	2	3	2	3	3	3	2	2	55
50	2	0	3	1	4	2	3	4	4	4	67.5

51	2	0	3	1	3	1	3	1	4	4	55
52	4	3	2	3	2	4	1	2	2	1	60
53	2	1	2	3	3	2	2	2	4	3	60
54	2	0	2	0	2	4	4	4	3	2	57.5
55	2	4	2	3	2	3	3	3	2	3	67.5
56	2	2	3	1	3	1	2	2	2	2	50
57	4	3	2	2	3	1	2	2	2	3	60
58	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	87.5
59	3	3	3	2	4	2	3	2	2	1	62.5
60	2	1	2	1	3	2	3	3	4	4	62.5
61	2	2	4	3	3	2	4	2	2	4	70
62	2	4	3	4	3	4	2	4	3	4	82.5
63	3	4	3	3	3	2	4	2	2	2	70
64	4	2	2	0	2	2	2	2	4	2	55
65	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	52.5
66	1	0	2	3	4	2	4	3	4	4	67.5
67	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	90
68	3	0	2	3	3	3	4	3	4	0	62.5
69	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	55
70	4	0	4	0	4	2	4	4	4	3	72.5
71	3	2	3	2	3	3	4	3	3	1	67.5
72	2	0	2	2	3	2	4	2	3	2	55
73	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	50
74	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97.5
75	4	3	2	3	2	2	2	2	2	2	60
76	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	62.5
77	2	1	2	0	2	3	4	3	3	2	55
78	1	4	4	2	3	0	3	1	4	2	60
79	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	55
80	4	2	3	2	4	2	2	2	4	2	67.5
81	2	0	2	3	2	3	3	3	2	3	57.5
82	3	2	3	1	3	1	2	2	2	2	52.5
83	3	0	4	2	3	1	2	2	2	3	55
84	4	2	4	3	4	3	4	4	4	3	87.5
85	2	2	3	2	2	2	3	2	2	1	52.5
86	2	1	3	3	4	4	3	3	2	1	65
87	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	57.5
88	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	72.5
89	2	1	4	3	3	2	3	4	3	3	70
90	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	67.5
91	3	3	2	4	4	3	3	4	2	2	75
92	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	95
93	2	2	4	4	2	1	2	2	2	1	55
94	4	4	2	4	4	3	2	3	0	1	67.5
95	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	72.5
96	3	2	4	2	4	0	4	3	4	3	72.5
97	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	65
98	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	65

99	4	3	3	4	3	0	0	0	4	4	62.5
100	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	67.5
101	2	1	3	4	2	3	2	3	2	3	62.5
102	4	0	4	3	4	3	4	3	4	3	80
103	3	3	2	1	2	2	1	2	2	3	52.5
104	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	97.5
105	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	62.5
106	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	62.5
107	2	1	2	0	2	3	3	3	3	0	47.5
108	3	4	4	3	3	0	3	4	4	2	75
109	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	55
Rata-Rata SKOR SUS											65.459

Berdasarkan tabel 4 diatas didapat rata-rata skor SUS sebesar 65,459 sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIKOJA berada pada Rentang “Marginal High”, dengan Nilai “D”, serta Rating “OK” seperti pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Kesimpulan rata-rata Skor SUS aplikasi SIKOJA

4. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil evaluasi tingkat kegunaan terhadap 109 orang (49,321%) dari 221 orang narasumber yang mengisi kuesioner dan pernah menggunakan aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) didapat nilai rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) sebesar 65,459 dari skala maksimal 100, dapat disimpulkan bahwa aplikasi SIKOJA berada pada Rentang “Marginal High”, dengan Nilai “D”, serta Rating “OK”. Dengan cukup banyaknya responden yang belum pernah menggunakan aplikasi tersebut sebesar 112 Orang (50,679%) maka diperlukan sosialisasi yang lebih gencar kepada masyarakat Kota Jambi oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Kota Jambi) tentang keberadaan dan manfaat aplikasi tersebut. Dari hasil observasi juga didapatkan bahwa informasi pada kolom Berita Kota Jambi yang disediakan oleh aplikasi SIKOJA cukup rutin di perbaharui.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, adapun saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Agar aplikasi SIKOJA dapat diketahui dan dipergunakan secara luas oleh masyarakat Kota Jambi, maka Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo Kota Jambi) perlu melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) kepada masyarakat Kota Jambi.
2. Akan lebih baik jika informasi pada kolom Berita Kota Jambi yang disediakan oleh aplikasi SIKOJA di perbaharui setiap harinya dan diharapkan selama masa pandemi COVID-19, aplikasi SIKOJA juga memuat kolom berita tentang COVID-19 di Provinsi Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. C. Laudon and J. P. Laudon, *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*, 12th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc., 2012.
- [2] Diskominfo, “Kota Jambi,” 2018. <https://jambikota.go.id/new/> (accessed Aug. 01, 2020).
- [3] J. Nielsen, “Usability 101: Introduction to Usability,” *All Usability*, 2012. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> (accessed Aug. 01, 2020).
- [4] Usability.gov, “System Usability Scale (SUS),” 2013. <https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html> (accessed Aug. 01, 2020).
- [5] P. J. Fransiskus, Laurentinus, and Y. S. Dwi, “Evaluasi Usability Sistem Pelaporan Publikasi Penelitian Dosen Berbasis Android,” *RESTI (Rekayasa Sist. dan Teknol. Informasi)*, vol. 4, no. 1, pp. 123–134, Feb. 2020, doi: 10.29207/resti.v4i1.1555.
- [6] Beny, H. Yani, and G. M. Ningrum, “Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale,” *Res. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 2, no. 1, p. 30, 2019, doi:

- [7] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale," *Regist. J. Ilm. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, p. 63, 2019, doi: 10.26594/register.v5i1.1412.
- [8] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus : Duta Wacana Internal Transaction (Duwit)," *Juisi J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016, [Online]. Available: <https://journal.uc.ac.id/index.php/JUISI/article/view/115>.
- [9] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, and I. Hermadi, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface," *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 2, no. 2010, pp. 83–93, 2013, [Online]. Available: <https://journal.ipb.ac.id/index.php/jika/article/view/7997/6284>.
- [10] Sauro Jeff, "MeasuringU: Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)," 2013. <https://measuringu.com/sus/> (accessed Aug. 01, 2020).
- [11] A. Bangor, T. Staff, P. Kortum, J. Miller, and T. Staff, "Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale," *Determ. what Individ. SUS scores mean adding an adjective Rat. scale*, vol. 4, no. 3, pp. 114–123, 2009, [Online]. Available: <https://uxpajournal.org/determining-what-individual-sus-scores-mean-adding-an-adjective-rating-scale/>.
- [12] Badan Pusat Statistik, "Penduduk Kota Jambi menurut Kecamatan dan Jenis Kelamin , 2011-2018," 2020. <https://jambi.bps.go.id/dynamic/2019/02/25/828/penduduk-kota-jambi-menurut-kecamatan-dan-jenis-kelamin-2011-2018.html> (accessed Aug. 01, 2020).